

# BARDWOOD GROVE

## LIVRET DE RÈGLES

### Introduction

Avec son histoire riche en légendes, Bardwood Grove fut le centre artistique des Cinq Royaumes pendant près de cent ans. Mais lorsque la guerre éclata sur le continent, les habitants du Royaume des Halfelins décidèrent de fermer leurs frontières, et se cloîtrèrent pendant plusieurs décennies. Aujourd'hui, en voyant le succès des villes multiculturelles de Caveborn et de la Baie des Marchands, le Haut Conseil Halfelin a voté à l'unanimité la réouverture des frontières aux autres citoyens des Cinq Royaumes.

Le Royaume des Halfelins compte de nombreuses villes célèbres, comme Tallywood (le berceau de la démocratie des halfelins) et Halfheart (la capitale). Cependant, aucune ne parvient à la hauteur des légendes qui courent sur Bardwood Grove. Les arbres de cette cité produisent un bois qui permet de créer les meilleurs instruments du continent. Les pierres bardiques cristallines qui jaillissent naturellement du sol ont des propriétés sonores uniques et sont à la base de toutes les technologies de téléfasol.

Alors que les frontières viennent de rouvrir, les bardes de tout le continent entonnent des chants de joie et se mettent en route pour rejoindre la cité légendaire. Bardwood Grove recommence à fredonner en musique comme au bon vieux temps. De même, les sons du bosquet se remettent à gronder dans la forêt environnante, tordant les branches sombres sur leur passage. Ces sons dissonants donnent naissance à une véritable frénésie chez la faune locale qui se met à en chercher la source.

En tant que barde fraîchement arrivé, vous trouverez une myriade de façons de vous faire un nom. Jouez à guichets fermés pour gagner de nouveaux fans. Apaisez les créatures enragées avec des mélodies harmonieuses. Racontez des légendes oubliées depuis longtemps qui façonnent l'opinion publique. Perfectionnez votre art grâce à de nouvelles compétences et improvisations acquises lors de cours payants. Défiez d'autres bardes lors de confrontations musicales, élaborer des motifs, contrôlez votre tempo et utilisez efficacement le pouvoir des pierres bardiques pour aider à sécuriser votre héritage musical !



L'esprit des Cinq Royaumes

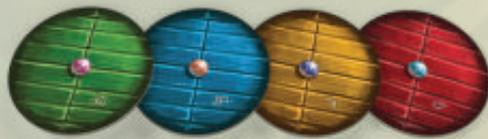
# Matériel



1 plateau de jeu



4 plateaux Joueur



4 cadrans Tempo (1 par couleur de joueur)



4 fiches Aide de jeu



1 magnétofasol



36 cartes Compétence  
(24 de base et 12 avancées)



15 cartes Légende  
(5 de niveau I, 5 de niveau II et 5 de niveau III)



16 cartes Évènement



4 pions Barde



4 cartes Instrument



4 cartes Barde



15 cartes Créature  
(10 petites et 5 boss)



5 boîtes de contenu déblocable



1 jeton Marché

16 cartes Fan  
(4 de base et 12 avancées)



16 cartes Impro  
(4 de base et 12 avancées)



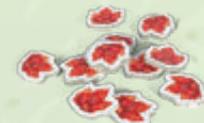
4 jetons Motif



75 jetons Gemme



16 jetons Pierre acoustique



12 jetons Pierre de portée



32 jetons Rune  
(8 par couleur de joueur)



4 marqueurs Volume  
(1 par couleur de joueur)



4 jetons Bateau  
(1 par couleur de joueur)



1 jeton Marché



4 marqueurs Chanson



28 jetons Écusson  
(7 par couleur de joueur)



30 jetons Pièce

## MATÉRIEL SOLO



9 cartes Défi solo



16 cartes Rival



1 pion Rival



4 jetons Portail



7 jetons Rival

## DÉBLOQUER DU CONTENU

### Quand ouvrir les boîtes de contenu débloqué

*Bardwood Grove* contient du contenu supplémentaire qui permet de doubler quasiment le nombre de cartes et d'éléments du jeu. Ce contenu se trouve dans 5 boîtes de rangement. Pour le débloquent, nous vous recommandons de suivre l'un des procédés de déblocage suivants. Une fois le contenu débloquent, vous devez l'intégrer au jeu pour toutes les parties suivantes. Ce nouveau contenu offre des options et occasions supplémentaires de marquer des points, et ajoute une touche de difficulté.

#### DÉBLOCAGE EXPRESS (2 PARTIES)

1. Jouez votre première partie sans aucun contenu bloqué.
  - Après celle-ci, ouvrez les quatre boîtes Saison et intégrez leur contenu au jeu.
2. Jouez votre seconde partie avec tous les éléments des boîtes Saison.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte Muse et intégrez son contenu au jeu.

#### DÉBLOCAGE NORMAL (5 PARTIES)\*

*\*Procédé recommandé*

Formez un paquet de 8 cartes Évènement.

- Triez les cartes Évènement selon la couleur de leur dos et placez-les en 4 piles face cachée.
- Formez un paquet d'évènements en prenant 2 évènements de chaque saison et en les plaçant les uns sur les autres.
- Placez les évènements **Hiver** ❶ au-dessous, poursuivez avec les cartes **Automne** ❷, puis **Été** ❸ et finissez avec les évènements **Printemps** ❹ au-dessus.
- Vous utiliserez ces évènements lors de vos 4 premières parties, conservez donc ce paquet tel quel (avec les cartes dans le bon ordre).



1. Pour votre première partie, utilisez les deux premiers évènements **Printemps** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Printemps** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Printemps** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
2. Pour votre deuxième partie, utilisez les deux premiers évènements **Été** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Été** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Été** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
3. Pour votre troisième partie, utilisez les deux premiers évènements **Automne** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Automne** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Automne** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.

4. Pour votre quatrième partie, utilisez les deux premiers évènements **Hiver** du paquet Évènement que vous avez créé.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Hiver** et intégrez son contenu au jeu.
  - Rangez les deux évènements **Hiver** utilisés dans la réserve générale d'évènements, et non dans le paquet Évènement que vous avez créé.
  - Triez tous les évènements selon la couleur de leur dos et mélangez chaque paquet séparément.

Pour TOUTES les parties suivantes, nous vous conseillons de sélectionner les évènements de l'une des deux manières suivantes :

- En prenant deux évènements du même paquet Saison.
- En prenant l'évènement 1 de n'importe quel paquet Saison et l'évènement 2 de la saison suivant directement celle de l'évènement 1. (**Printemps** ➔ **Été** ➔ **Automne** ➔ **Hiver** ➔ **Printemps**)

5. Pour votre cinquième partie, vous pouvez utiliser tout le contenu débloquent des quatre boîtes Saison.
  - Après celle-ci, ouvrez la boîte **Muse** et intégrez son contenu au jeu.

Pour TOUTES les parties suivantes, décidez ensemble d'utiliser ou non les éléments **Muse**. Contrairement aux éléments des boîtes Saison, les éléments **Muse** ne sont pas nécessairement destinés à être utilisés à chaque partie et encore moins avec de nouveaux joueurs.

#### DÉBLOCAGE TARDIF (8 PARTIES)

Suivez les instructions du déblocage **normal** en tenant compte des modifications suivantes :

- Formez le paquet Évènement avec les quatre cartes Évènement de départ de chaque saison.
- N'intégrez pas le contenu d'une nouvelle boîte Saison avant d'avoir joué deux parties, en utilisant tous les évènements de départ de cette saison.
- Après avoir ouvert toutes les boîtes Saison, jouez deux parties avant d'ouvrir la boîte **Muse** et d'intégrer son contenu au jeu.

#### INTÉGRER DU NOUVEAU CONTENU

Les nouveaux contenus sont débloquent en fin de partie et les éléments doivent être rangés avec le reste du jeu, à côté des éléments de même type. Ils pourront ainsi être facilement repérés et utilisés au début de la prochaine partie.

#### RÉINITIALISER LE JEU

Nous ne recommandons pas de retirer du jeu le contenu des boîtes Saison débloquent pour jouer avec de nouvelles personnes. Cependant, si vous échangez, donnez ou vendez ce jeu, vous souhaitez probablement le réinitialiser avant. Pour ce faire, référez-vous tout simplement à la liste des éléments de chaque boîte.

## Mise en place initiale / Instructions de rangement

Suivez ces étapes **avant votre première partie** et **après chaque partie**. La section **Mise en place** aborde certains concepts, tels que les decks de départ, les cartes de base/avancées, les petites créatures boss et les niveaux de légende.

### Decks de départ

Constituez un deck de départ pour chaque barde. Chaque deck de départ se compose des cartes de base listées ci-dessous, présentant toutes un même symbole Instrument, ainsi qu'une carte Fan « Super Fan ».

1 carte Barde    1 carte Instrument    1 carte Impro    1 carte Super fan

1 carte Barde    1 carte Instrument    1 carte Impro    1 carte Super fan

6 cartes Compétence

## Cartes Compétence, Impro et Fan

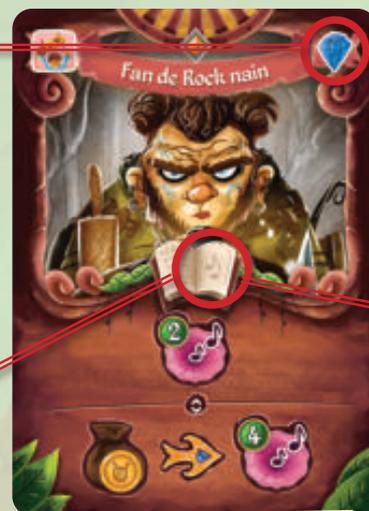
Séparez toutes les cartes Fan, Impro et Compétence débloquées en trois paquets distincts contenant toutes les cartes avancées de leur type. Les cartes avancées présentent un symbole Note de musique au lieu d'un symbole Instrument ainsi qu'une  dans leur coin supérieur droit.



12+ cartes  
Compétence



12+ cartes Impro



12+ cartes Fan



Symbole PV  
(gemme)



Note de musique

## Cartes Créature

Séparez toutes les cartes Créature boss et Petite créature débloquées en deux paquets distincts. Les créatures boss se distinguent par leur symbole Créature Boss, la présence de 3  dans leur coin supérieur gauche et par leur valeur d'apaisement  de minimum 7.



Créature boss



Symboles  
PV

Symboles  
Valeur  
d'apaisement



Petite créature



## Paquet de cartes Évènement

Séparez toutes les cartes Évènement débloquées en quatre paquets distincts, selon la couleur de leur dos.



## Cartes Légende

Séparez toutes les cartes Légende débloquées en trois paquets distincts, selon leur dos. Chacun de ces paquets est désigné par le terme « niveau » (I, II ou III).







9. Mélangez les jetons Motif et placez-en 6 sur les emplacements Motif. Les symboles Gemme verts  doivent être face cachée. Si vous avez débloqué moins de 6 jetons Motif, placez tous ceux débloqués sur la piste. Rangez tout jeton Motif en excès dans la boîte.

10. Sélectionnez 2 évènements pour cette partie et placez-les sur les emplacements Acte I et Acte II. Sélectionnez les évènements de l'une des deux manières suivantes :

- En prenant deux évènements du même paquet Saison.
- En prenant l'évènement 1 de n'importe quel paquet Saison et l'évènement 2 de la saison suivant directement celle de l'évènement 1.

**Remarque** : si vous n'avez pas encore ouvert toutes les boîtes de contenu déblocable, référez-vous plutôt aux instructions relatives aux évènements, page 3.

11. Formez les 5 piles Créature en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Mélangez toutes les créatures autres que boss, nommées « petites créatures » , et placez-en 2 face cachée sur chacun des 5 lieux indiqués.
- Mélangez toutes les créatures boss et placez-en 1 face cachée sur chacune des 5 piles de cartes Créature.
- Retournez les 5 piles de cartes Créature afin qu'elles soient toutes face visible, mais que seule la première carte de chaque pile soit apparente.
- Dans une partie à 1 ou 2 joueurs, retirez 1 créature du dessus des piles qui se trouvent directement sous chaque réserve de PV et rangez-les dans la boîte.



## Mise en place Joueur

Chacun effectue ce qui suit :

1. Prenez un plateau Joueur et placez-le devant vous. Puis, choisissez une couleur de joueur. Prenez les éléments listés au cours des étapes 2 à 7 dans cette couleur.
2. Placez un cadran Tempo sur le côté gauche de votre plateau Joueur de sorte que l'indicateur soit dans le quart supérieur droit.
3. Empilez 2 jetons Rune sur chaque emplacement Bonus des quatre quarts, autour du cadran Tempo.
4. Placez votre marqueur Chanson sur le symbole Étagère directement au-dessus du cadran Tempo.
5. Placez votre marqueur Volume sur l'emplacement « 0 » de votre piste Volume.
6. Placez un jeton Écusson sur chacun des 7 emplacements de votre piste Écusson.
7. Placez votre jeton Bateau sur l'emplacement le plus à gauche de la rivière des légendes sur le plateau de jeu.
8. Prenez un deck de départ et placez-le à côté de votre plateau Joueur.
9. Prenez la carte Barde associée au symbole Instrument de vos cartes de départ et placez-la face visible sur l'emplacement dédié de votre plateau Joueur.
10. Prenez le pion Barde correspondant à votre carte Barde et placez-le sur l'emplacement indiqué du plateau de jeu.
11. Retirez la carte Super fan de votre deck de départ et placez-la face visible dans votre défausse.
12. Retirez la carte Instrument de votre deck de départ et placez-la face visible à droite de votre plateau Joueur.
13. Mélangez les 7 cartes restantes de votre deck de départ et placez ce dernier, face cachée, sur votre plateau Joueur. Il constitue votre pioche.
14. Piochez deux cartes de votre deck. Si vous piochez une carte Impro, placez-la immédiatement à droite de votre carte Instrument et piochez une nouvelle carte.
15. Le joueur qui arrive à tenir une note le plus longtemps possible effectue le premier tour de la partie.



## Concepts du jeu

Cette page est un outil d'apprentissage. Elle ne contient aucune règle et sert uniquement à expliquer rapidement les concepts importants qui aideront les joueurs à mieux contextualiser et comprendre les règles par la suite.

## Thème

Dans *Bardwood Grove*, les joueurs endossent le rôle de bardes cherchant à se faire un nom dans la cité mélodieuse de Bardwood Grove. Au fur et à mesure des pérégrinations de votre barde dans le bosquet, vous créez des chansons de plus en plus complexes qui vous serviront à gagner de nouvelles cartes, des ressources et des points de victoire.

## Objectif

Une partie de *Bardwood Grove* se déroule sur un nombre variable de tours. La fin de la partie est déclenchée dès lors qu'il n'y a plus de PV verts (jetons Gemme verts) sur le plateau. Le joueur qui possède le plus de points de victoire après le Décompte final est déclaré vainqueur.



Les PV verts  correspondent aux jetons Point de victoire physiques. Ils s'obtiennent principalement en chantant sur des lieux Représentation, en racontant des légendes, en apaisant des créatures, en échangeant des écussons d'autres joueurs, grâce aux jetons Motif et par divers événements.



Les PV bleus  sont des points de victoire imprimés. Ils s'obtiennent en retirant des écussons de votre piste Écusson et en remplissant les critères des légendes racontées. Ils se trouvent également dans le coin supérieur droit de chaque carte ajoutée à votre deck durant la partie (cartes Compétence, Impro, Fan et Créature).

## Déroulement de la partie

Chaque barde a une zone Chanson à droite de son plateau Joueur. Cette zone commence par une carte Instrument  et peut contenir un certain nombre de cartes Impro  et Compétence .

À chaque tour, vous obtenez 2 cartes Compétence  et devez choisir laquelle jouer dans votre zone Chanson et laquelle défausser pour obtenir du tempo et du volume.



Votre carte défaussée vous permet de tourner votre cadran Tempo. Lorsque votre cadran Tempo effectue une rotation complète (ce qui prend généralement plusieurs tours), vous pouvez interpréter une chanson.



Les lieux et les actions gratuites peuvent **uniquement** être activés lors de la phase Chant. Durant chacune de ces phases, vous pouvez activer tous les lieux adjacents à votre barde.



Vous pouvez dépenser les ressources à gauche de cette flèche pour gagner les avantages indiqués à sa droite.



La **mélodie** est principalement utilisée pour aider ou apaiser des créatures, et pour prendre des écussons d'autres joueurs. Vous ne pouvez pas conserver votre mélodie d'une phase Chant à l'autre.



Les **paroles** sont utilisées sur les lieux Représentation et pour raconter des légendes. En dépensant la quantité de paroles indiquée, vous pouvez placer un jeton Rune sur un lieu Représentation ou une carte Légende. Vous ne pouvez pas conserver vos paroles d'une phase Chant à l'autre.



Le **volume** est principalement utilisé pour activer des lieux et débloquent des effets supplémentaires sur les cartes Compétence.



Les pièces sont utilisées pour acheter de nouvelles cartes Compétence et Impro.



Les pierres bardiques accordent des effets variés lorsque dépensées. Les **pierres acoustiques** peuvent être dépensées en tant que mélodie ou paroles. Les **pierres de portée** vous permettent d'interagir avec des créatures et d'autres bardes de lieux non adjacents.

# Composition des cartes



**CARTE**  
**COMPÉTENCE**

- Avantages phase Chant
- Coût en volume pour gagner des avantages phase Chant supplémentaires
- Avantages phase Chant supplémentaires
- Avantages obtenus en défaussant la carte



**CARTE**  
**CRÉATURE**

- Valeur d'apaisement
- Remise sur la valeur d'apaisement
- Valeur d'aide
- Placer un écusson ici
- Avantages immédiats

**CARTE**  
**INSTRUMENT**

Avantages phase Chant permanents



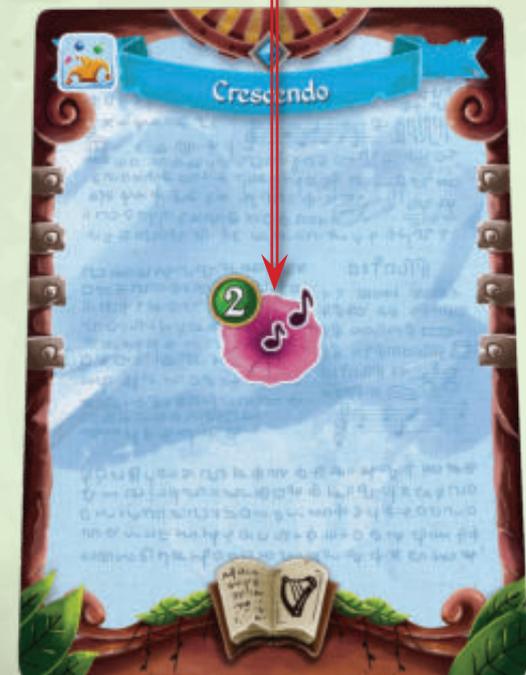
**CARTE**  
**FAN**

Avantages obtenus en défaussant la carte (gagnez l'un des deux)



**CARTE**  
**IMPRO**

Avantages phase Chant



## Structure d'un tour

Vous effectuez vos tours l'un après l'autre, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Chaque tour se compose de trois phases, dans l'ordre suivant : **phase Composition**, **phase Chant** et **phase Pause**. Durant la **phase Composition**, vous décidez comment utiliser les cartes Compétence 🌟 de votre main. Durant la **phase Chant**, vous activez votre chanson afin de dépenser des ressources et de vous rendre sur différents lieux du plateau. Enfin, durant la **phase Pause**, vous piochez de nouvelles cartes de votre deck.

### COMPOSITION :

1. **Placez** 1 carte Compétence 🌟 dans votre zone Chanson.
2. **Défaussez** 1 carte Compétence pour :
  - gagner du volume 🎵;
  - tourner votre cadran Tempo 🌀;
  - gagner potentiellement un bonus d'un emplacement Rune débloqué ?
3. **Déplacez** votre barde et/ou votre bateau en fonction de la position de votre cadran Tempo.

### CHANT :

Lors de cette phase, vous pouvez :

- **activer** tous les lieux adjacents ;
- **défier** des bardes adverses pour prendre leurs écussons 🏰 ;
- **dépenser** des écussons 🏰 d'adversaires contre des avantages ;
- **interagir** avec certains évènements.

### PAUSE :

**Piochez des cartes** de votre deck jusqu'à avoir 2 cartes Compétence 🌟 en main. Lorsque vous piochez :

- défaussez les cartes Fan 🎭 et gagnez l'un de leurs deux avantages, au choix ;
- placez les cartes Impro 🎪 dans votre zone Chanson ;
- placez les cartes Créature 🐉 dans votre zone Fanfaronnade 📣 et gagnez les avantages indiqués au bas de celles-ci.

## PHASE COMPOSITION

Vous commencez toujours votre phase Composition avec 2 cartes Compétence en main. Vous devez ajouter l'une de ces cartes dans votre zone Chanson et défausser l'autre afin de gagner des avantages. Puis, vous pouvez dépenser vos points de déplacement accrus pour déplacer votre barde et/ou votre bateau.

### Ajouter une carte à sa chanson

Chaque joueur possède une zone Chanson représentée par les cartes face visible à droite de son plateau Joueur. Une chanson doit toujours commencer par une carte Instrument et toutes les cartes ajoutées ensuite doivent être placées face visible à côté des cartes déjà présentes. L'ordre des cartes dans une chanson n'a pas d'importance. Durant cette phase, vous devez choisir l'une des deux cartes de votre main et l'ajouter à votre chanson. Vous n'en tirez aucun effet immédiat, mais vous pourrez l'utiliser lors d'une prochaine **phase Chant**.

Ajouter à sa chanson

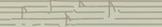
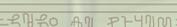


### Défausser une carte pour des avantages

Après avoir ajouté une carte à votre chanson, vous devez défausser l'autre carte de votre main. Placez-la sur votre défausse et obtenez tous les avantages indiqués au bas de la carte.

### GAGNER DU VOLUME 🎵

Une piste Volume se trouve en haut à droite de chaque plateau Joueur. Déplacez le marqueur Volume d'autant de cases qu'indiqué au bas de la carte défaussée. Vous ne pouvez pas aller au-delà du nombre maximum de la piste.



## AJUSTER LE CADRAN TEMPO

Vous devez tourner votre cadran Tempo  autant de fois qu'indiqué sur la carte défaussée. Chaque rotation équivaut à tourner le cadran de 90 degrés dans le sens horaire, ce qui déplace l'indicateur dans un nouveau quart.



## MARQUEUR CHANSON

Si en tournant votre cadran Tempo  dans le sens horaire, l'indicateur du cadran dépasse votre marqueur Chanson  se trouvant sur le symbole Étagère, prenez ce marqueur et placez-le au-dessus de votre carte Instrument. Il vous rappellera que vous devez effectuer une **phase Chant** durant ce tour. Cet effet peut également avoir lieu si vous gagnez du tempo pendant votre **phase Pause**. Dans ce cas, placez votre marqueur Chanson au-dessus de votre carte Instrument, mais n'effectuez la phase Chant qu'après votre prochaine **phase Composition**. Si vous dépassez l'emplacement de votre marqueur Chanson en gagnant du tempo pendant la phase Chant ou en tournant votre cadran dans le sens antihoraire, ne déclenchez pas de phase Chant.



## AVANTAGES TEMPO

Lorsque vous avez fini de tourner votre cadran Tempo , gagnez tous les avantages du quart pointé par l'indicateur du cadran Tempo.

### Points de déplacement

Chaque quart présente un symbole Déplacement  avec une valeur numérique. Vous pourrez les dépenser plus tard durant cette phase.

### BONUS DE RUNE

Une fois que les deux jetons Rune  d'un quart ont été retirés, un avantage supplémentaire est débloqué et obtenu lorsque le cadran Tempo  s'arrête dans le quart en question.

- Si un symbole Pièce  ou Pierre acoustique  est révélé, vous gagnez l'un des jetons associés.
- Si un symbole Déplacement  est révélé, la valeur indiquée sur le symbole s'ajoute à votre total de points de déplacement pour cette phase.
- Si un symbole Volume  est révélé, augmentez votre marqueur Volume du nombre indiqué, sans aller au-delà du maximum de votre piste.

Ces bonus ne peuvent être obtenus qu'en tournant le cadran Tempo  durant la **phase Composition**. Si vous tournez votre cadran durant une autre phase, vous n'obtenez aucun bonus.



## Déplacement

Après avoir gagné tous vos avantages en défaussant une carte, vous pouvez dépenser les points de déplacement que vous avez obtenus durant ce tour. Vous pouvez dépenser chacun de ces points pour effectuer l'une ou l'autre de ces deux actions :

### DÉPLACER SON BARDE

Déplacez votre jeton Barde dans une région orthogonalement adjacente. On appelle région une zone entourée de lignes vert foncé. Le nombre de bardes dans une même région n'est pas limité et ils n'impactent en aucun cas le déplacement des autres.

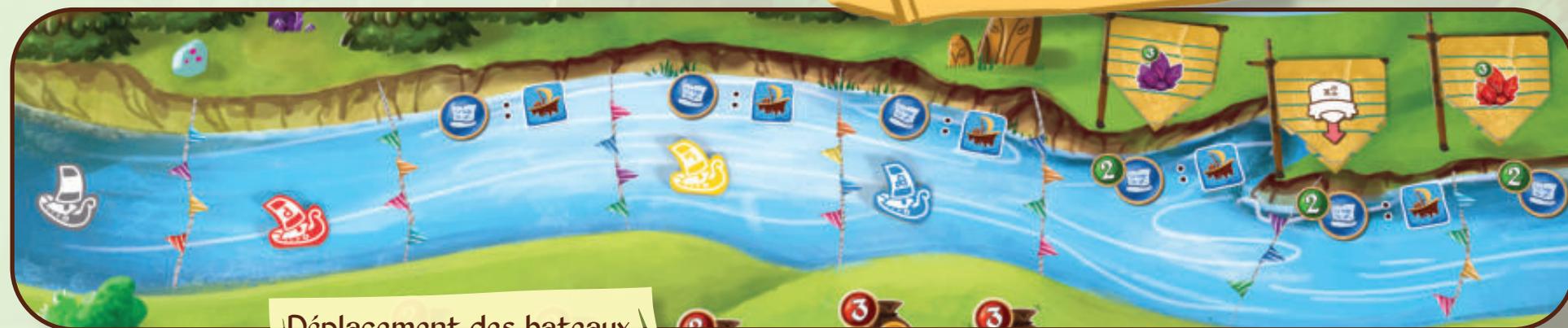
**Remarque :** vous ne pouvez pas déplacer votre barde en dehors de la phase Composition. Tous les points de déplacement obtenus en dehors de cette phase doivent être utilisés pour déplacer votre bateau.



Régions adjacentes au barde

### DÉPLACER SON BATEAU

Déplacez votre jeton Bateau d'un emplacement vers la droite sur la rivière des légendes. Vous ne pouvez pas le déplacer s'il se trouve déjà sur l'emplacement le plus à droite. Le nombre de bateaux sur un même emplacement n'est pas limité et ils n'impactent en aucun cas le déplacement des autres.



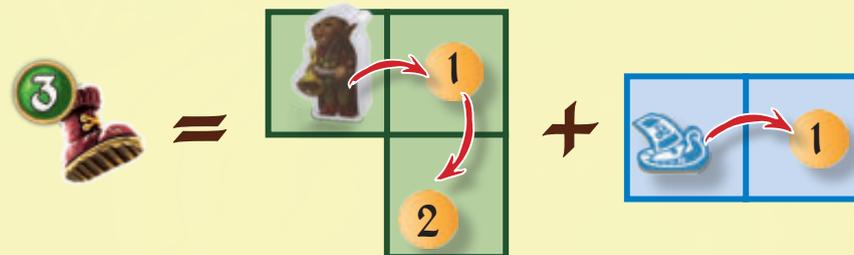
Déplacement des bateaux



Déplacements autorisés

Vous pouvez dépenser vos points de déplacement comme bon vous semble.

**Exemple :** un joueur a 3 points de déplacement . Il peut dépenser ses points de différentes manières. Par exemple, il peut décider de déplacer son barde orthogonalement deux fois (pour 2 points de déplacement) et son bateau une fois sur la rivière des légendes (pour 1 point de déplacement).



La rivière des légendes

## PHASE CHANT

Si votre marqueur Chanson se trouve toujours sur votre plateau Joueur, ignorez cette phase et procédez directement à la **phase Pause**. Si votre marqueur Chanson se trouve au-dessus de votre carte Instrument, effectuez une **phase Chant** durant ce tour. Dans ce cas, prenez le magnétofasol.

Durant cette phase, vous pouvez activer autant de cartes de votre zone Chanson que vous voulez, vous pouvez gagner les avantages indiqués et activer les lieux adjacents à votre barde. Une fois que vous avez complété toutes les activations de lieux, vous devez défausser toutes les cartes de votre zone Chanson et les mettre dans votre défausse à l'**exception de** votre carte Instrument qui reste face visible dans votre zone Chanson tout au long de la partie.

## Cartes de la zone Chanson

Vous pouvez activer chaque avantage sur les cartes de votre zone Chanson **une seule** fois, dans l'ordre de votre choix. Certaines cartes Compétence  présentent deux sections et chaque section peut être activée séparément. Vous gagnez toujours tous les avantages indiqués dans la partie supérieure de la carte. Pour gagner les avantages de la partie inférieure de la carte, vous devez dépenser la quantité indiquée de volume (spécifiée au milieu de la carte .

### GAGNER DE LA MÉLODIE ET DES PAROLES

Vous gagnez toutes les mélodies  et paroles  de votre chanson et pouvez les dépenser uniquement durant cette phase. Vous pouvez utiliser le magnétofasol pour tenir le compte de chaque mélodie et parole qu'il vous reste.

**Remarque :** les mélodies  et les paroles  non dépensées sont **perdus** à la fin de chaque phase Chant (si elles ne sont pas utilisées, vous les perdez à jamais !).



## Activer des lieux

Durant votre phase Chant, vous pouvez activer **TOUS** les lieux qui sont dans le périmètre de la région où se trouve votre barde. Vous pouvez activer chaque lieu une fois par tour. Si un lieu présente une pile de cartes, vous ne pouvez interagir qu'avec la première carte de cette pile, sauf indication contraire. Vous pouvez interagir avec des bardes et créatures de lieux non adjacents en dépensant des pierres de portée, mais vous ne pouvez interagir avec chacun d'eux qu'une seule fois par phase Chant. Vous aurez de plus amples informations à ce sujet page 20.



Lieux activés

## COÛTS & AVANTAGES

Dépensez les ressources indiquées à gauche de cette flèche pour gagner les avantages indiqués à sa droite. S'il y a un nombre dans un cercle rouge (7), vous devez dépenser cette quantité de la ressource associée pour obtenir ce qui est indiqué à droite. S'il y a un nombre dans un cercle vert (5), vous gagnez cette quantité de l'avantage associé. S'il n'y a aucun cercle rouge/vert, vous devez dépenser/gagner 1 ressource/avantage respectivement.

**Exemple :** dépensez 2 pièces pour gagner 4 volumes.



## DÉPENSER DES MÉLODIES ET DES PAROLES

Chaque fois que vous dépensez des mélodies (🎵) ou des paroles (🗨️), réduisez le compteur correspondant du magnétofasol de la quantité dépensée.



Magnétofasol

## DÉPENSER DU VOLUME

Chaque fois que vous dépensez du volume (🎵), reculez votre marqueur Volume d'autant de cases sur votre plateau Joueur.

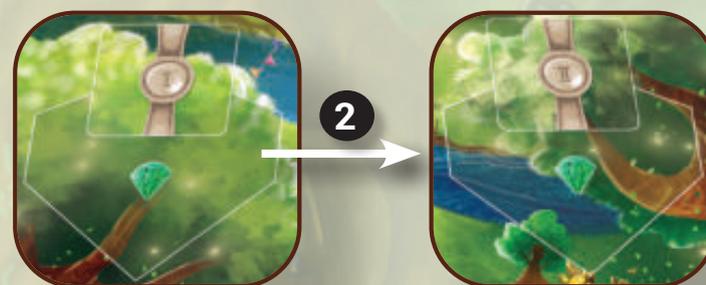
**Exemple :** un joueur dépense 6 volumes. Il déplace donc son marqueur de l'emplacement « 6 » à l'emplacement « 0 ».



## GEMMES - POINTS DE VICTOIRE

Il y a deux types de symboles Gemme dans ce jeu, les verts (🟩) et les bleus (🟦). Le symbole 🟩 indique que vous devez prendre un jeton Gemme vert, tandis que le symbole 🟦 ne sert que lors du Décompte final.

Les symboles Gemme verte (🟩) indiquent un certain nombre de jetons Gemme 🟩 à prendre de la réserve de gemmes sur le plateau. Vous devez toujours prendre les gemmes de la réserve de plus faible valeur qui en possède toujours (I, puis II et enfin, de la réserve en-dehors du plateau (2)).



## TYPES DE LIEUX

Chaque lieu présente un certain nombre d'effets différents et ne peut être activé qu'une seule fois par tour, sauf indication contraire.



## LIEUX CRÉATURE



Vous pouvez **aider** ou **apaiser** la première carte Créature d'un lieu. S'il n'y a plus de carte Créature , vous pouvez dépenser 5 mélodies  pour gagner 1 gemme . Vous pouvez dépenser des pierres de portée pour aider ou apaiser une créature en dehors de la région de votre barde (vous aurez de plus amples informations à ce sujet page 20). Vous pouvez aider ou apaiser **la première carte Créature de différentes piles du plateau** durant un même tour.

### Aider

Dépensez 1 mélodie  pour **aider** à apaiser une créature . Puis, retirez l'écusson  le plus à gauche de votre plateau Joueur et placez-le sur la carte Créature. Vous ne pouvez avoir qu'un seul écusson  sur chaque créature.



### Apaiser

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Dépensez autant de mélodies  qu'indiqué par la valeur d'apaisement  dans le coin supérieur gauche de la carte. Cette valeur est réduite de 1 par écusson  sur la carte Créature .
2. Gagnez tous les avantages indiqués au bas de la carte.
3. Les **autres** joueurs qui possèdent un jeton Écusson  sur la créature  gagnent immédiatement tous les avantages indiqués au bas de la carte.
4. Prenez tous les écussons  de la carte Créature . Retirez vos propres écussons  de la partie et placez les écussons d'adversaires  au-dessus de votre carte Barde.

## Apaiser une créature



5. Prenez la carte Créature  et placez-la face visible sur l'un des emplacements Créature de votre zone Fanfaronnade  au-dessus de votre plateau Joueur. S'il y a déjà une carte sur les deux emplacements, empilez la nouvelle carte sur l'une de ces deux cartes. Les créatures  restent à leur place jusqu'à ce que vous effectuiez une action Fanfaronnade  qui vous permet de les placer dans votre défausse. L'action Fanfaronnade est expliquée page 19.



**Exemple :** le barde bleu souhaite apaiser une créature ayant une valeur d'apaisement de 4 mélodies. Lors d'un tour précédent, le barde jaune a effectué une action Aider sur cette créature et a placé l'un de ses écussons sur cette carte. La valeur d'apaisement de cette dernière est donc réduite de 1 mélodie. Le barde bleu ne dépense alors que 3 mélodies pour apaiser la créature.

**Remarque :** vous pouvez interagir avec chaque créature **une seule** fois par phase Chant. (Il est impossible d'aider, puis d'apaiser une même créature en un seul tour ou d'apaiser 2 créatures situées sur un même lieu.) Vous pouvez interagir avec des créatures de lieux non adjacents en dépensant 1 ou plusieurs pierres de portée (voir page 20).

## LIEUX BOUTIQUE



Vous pouvez acheter la première carte de la pile du lieu en dépensant autant de pièces que le coût actuel indiqué par le jeton Marché . Vous pouvez dépenser une pièce supplémentaire pour acheter une autre carte de la pile. Si vous achetez une carte autre que la première de la pile, mélangez cette dernière. Tous les joueurs peuvent regarder les cartes des piles Compétence et Impro à tout moment durant la partie, mais l'ordre des cartes ne doit pas être modifié.



Acheter une carte

Si vous achetez une carte Compétence déplacez immédiatement le jeton Marché d'un emplacement vers la droite. Cela peut modifier le coût des cartes achetées plus tard durant la même phase. Vous ne pouvez pas acheter plus d'une carte d'un même lieu durant votre tour.

Si la pile de cartes du lieu est vide, vous pouvez activer l'effet du lieu en payant le coût actuel indiqué par le jeton Marché et en gagnant 1 gemme .

**Important :** contrairement à de nombreux jeux de deck-building, vous devez placer les cartes que vous venez d'acheter face cachée, au-dessus de votre deck.

## LIEU BANQUE



Vous pouvez gagner autant de pièces qu'indiqué par la position du jeton Marché ou gagner tous les écussons se trouvant sur la Banque Hautbois. Lorsque vous gagnez un écusson du plateau de jeu, vous devez le retirer de la partie s'il correspond à votre couleur.

Si vous optez pour le gain de pièces, vous devez placer l'écusson le plus à gauche de votre piste Écusson sur la Banque Hautbois.

Si vous n'avez plus d'écussons , vous ne pouvez pas prendre de pièces de ce lieu.



## LIEUX REPRÉSENTATION

Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Dépensez la quantité de paroles indiquée sur l'une des récompenses Gemme visibles sous ce lieu.
2. Gagnez autant de gemmes qu'indiqué sur l'emplacement associé aux paroles que vous venez de dépenser.
3. Gagnez la première carte du paquet Fan et placez-la face cachée sur votre deck. S'il n'y a plus de cartes Fan, prenez 1 gemme .
4. Retirez l'un des jetons Rune se trouvant autour de votre cadran Tempo et placez-le sur l'emplacement associé aux paroles que vous venez de dépenser. Le jeton Rune retiré n'a pas besoin de venir du quart actuellement pointé par l'indicateur de votre cadran Tempo.

### Placer un jeton Rune



Coût en paroles 1

Gemmes gagnées 2

## LIEUX RACONTER UNE LÉGENDE



Effectuez les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Sélectionnez une pile de cartes Légende  et dépensez la quantité de paroles  indiquée sur la première carte. Si votre bateau se trouve sur un emplacement de la rivière des légendes comportant une remise, vous pouvez réduire le coût en paroles de la carte du nombre indiqué par le lieu actuel de votre bateau **3** (jusqu'à un minimum de 0). Si vous utilisez la remise, réinitialisez votre bateau en le remettant sur l'emplacement le plus à gauche **4** de la rivière des légendes. Vous devez réinitialiser votre bateau dès lors que vous utilisez l'une des remises, que vous l'ayez utilisée entièrement ou partiellement. Si vous n'avez pas utilisé de remise, ne déplacez pas votre bateau.

Raconter une légende



Remises



**Exemple de remise :** le barde bleu souhaite raconter une légende  de niveau 1, qui coûte 4 paroles . La position de son bateau sur la rivière des légendes lui accorde une remise de 1 parole , il n'en dépense donc que 3.

2. Gagnez le nombre de gemmes  indiqué au dos de la première carte de la pile sélectionnée.
3. Retournez la première carte de la pile sélectionnée et placez-la face visible à côté des autres cartes de cette pile.
4. Retirez l'un des jetons Rune  se trouvant autour de

votre cadran Tempo  et placez-le sur un emplacement vide d'une carte Légende  face visible du niveau sélectionné. Cela active une condition de fin de partie pour **TOUS** les joueurs. Le jeton Rune  retiré n'a pas besoin de venir du quart actuellement pointé par l'indicateur de votre cadran Tempo. 



## LIEUX CONVERSION



### Gagnez des pièces

Dépensez 2 mélodies  ou 2 paroles , en fonction du lieu, afin de gagner 2 pièces .

### Convertir du volume

Dépensez 3 volumes  afin de gagner l'un des avantages indiqués, listés ci-dessous et page 20. Vous pouvez effectuer cela plusieurs fois durant une même visite, comme indiqué par le symbole de l'infini sous la flèche .

### Fanfaronner

Vous pouvez fanfaronner  sur les créatures  que vous avez apaisées, en déplaçant toutes les créatures de votre zone Fanfaronnade sur votre défasse. 



Action Fanfaronner

Pièce 

Gagnez 1 pièce.

Pierre de portée 

Gagnez 1 pierre de portée.

### Activer des motifs

Dépensez 2 mélodies  ou 2 paroles , en fonction du lieu, afin d'activer un motif . Vous pouvez alors effectuer l'une des actions suivantes :

- Gagnez l'avantage indiqué sur le jeton Motif activé , puis retournez ce dernier.
- Gagnez 1 gemme  pour chaque jeton Motif  présentant uniquement un symbole Gemme . Puis, retournez chacun de ces jetons .



### PIERRES BARDIQUES - PIERRES ACOUSTIQUES ET PIERRES DE PORTÉE

 Vous pouvez dépenser 1 pierre acoustique  en tant que 1 mélodie  ou 1 parole .

 Vous pouvez dépenser des pierres de portée pour aider ou apaiser des créatures et pour défier des bardes en dehors du périmètre de la région de votre barde.

Dépensez 1 pierre de portée  pour interagir avec des créatures et des bardes à 1 région de distance.

Dépensez 2 pierres de portée  pour interagir avec des créatures et des bardes n'importe où sur le plateau.



Coût en pierres de portée

## Défier un barde

Vous pouvez défier des bardes de la même région que la vôtre ou des bardes en dehors de votre région en dépensant 1 ou 2 pierres de portée .

Pour ce faire, dépensez autant de mélodies  que de symboles Mélodie  révélés sur la piste Écusson de votre adversaire. Puis, gagnez l'écusson  le plus à gauche de sa piste Écusson. Vous pouvez défier **plusieurs** bardes se trouvant dans votre région et en-dehors lors d'un même tour.



**Exemple :** le barde jaune ① défie le barde bleu ② dont la piste Écusson est représentée ci-dessous. Le barde jaune dépense 4 mélodies pour prendre l'écusson de l'autre barde.



### GAGNER ET DÉPENSER DES ÉCUSSENS

Lorsque vous gagnez un écusson , placez-le au-dessus de votre carte Barde. À tout moment durant votre phase Chant, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez dépenser des écussons se trouvant au-dessus de votre carte Barde afin de gagner les avantages immédiats suivants :

- 1 écusson   /  1 écusson ➔ 1 pièce ou 1 pierre acoustique
- 2 écussons    2 écussons ➔ activer 1 jeton Motif
- 3 écussons    3 écussons ➔ 4 gemmes

Lorsque vous gagnez un écusson  de votre couleur du plateau de jeu, vous devez le retirer de la partie.



## Évènements

Il y a toujours deux évènements par partie.

Au début de la partie, et tant qu'il reste des gemmes  vertes dans la réserve de PV I, le premier évènement est considéré comme actif.

Une fois qu'il n'y a plus de gemmes  dans la réserve de PV I, cet évènement est considéré comme terminé. Lorsque le joueur actif actuel a fini sa **phase Pause**, l'évènement associé à la réserve de PV II commence.

Une fois qu'il n'y a plus de gemmes  dans la réserve de PV II, la fin de la partie est déclenchée. Donnez au joueur actif 2 gemmes  de la réserve générale comme récompense pour avoir mis fin à la partie.

Le second évènement n'est pas considéré comme actif durant les chants du cygne (voir page 22).

Chaque carte Évènement possède des effets qui s'activent à un certain moment, indiqué sur la carte elle-même.

- a. Certains effets d'évènements s'activent au début de l'évènement. Ils prennent donc effet avant que les joueurs n'effectuent leur tour avec l'évènement actif.

- b. Certains effets d'évènements s'activent lorsque l'évènement prend fin. Ils prennent donc effet après que le joueur actif a terminé son tour et avant le prochain évènement ou le tour du prochain joueur.



- c. Certains évènements modifient les règles tant qu'ils sont actifs.
- d. Certains évènements ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et uniquement durant une phase Chant. Après avoir interagi avec l'évènement, les joueurs placent 1 jeton Rune de leur plateau Joueur sur la réserve de PV associée à l'évènement comme rappel.



- e. Une fois qu'une carte Évènement est retirée du plateau de jeu, ses effets permanents ne s'appliquent plus.



## PHASE PAUSE

Le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour une fois que le joueur actif commence sa **phase Pause**, à moins qu'une réserve de gemmes du plateau ne soit bientôt épuisée.

Durant la **phase Pause**, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Si vous avez eu une phase Chant durant ce tour, remettez votre marqueur Chanson  au-dessus de votre cadran Tempo  et comptez toutes vos pierres bardiques   et pièces . Si vous obtenez un nombre supérieur à 12, défaussez autant de jetons que nécessaire pour atteindre un total de 12.
2. Piochez des cartes du dessus de votre deck jusqu'à avoir exactement 2 cartes Compétence  en main. Si vous devez piocher une carte, mais que votre deck est vide, mélangez immédiatement votre défausse et placez-la face cachée pour créer un nouveau deck. Chaque fois que vous piochez une carte autre que Compétence, révélez-la et effectuez immédiatement l'effet associé au type de la carte :



### Carte Impro

Placez cette carte dans votre zone Chanson.



### Carte Créature

Gagnez tous les avantages indiqués au bas de la carte, puis placez-la face visible dans la zone Fanfaronnade au-dessus de votre plateau Joueur.



### Carte Fan

Choisissez une option au bas de la carte et gagnez tous les avantages qui y sont indiqués, puis placez cette carte face visible dans votre défausse.

*Si le joueur suivant dans le sens horaire n'a pas déjà commencé son tour, il doit le faire maintenant.*

## Fin de la partie

### CHANT DU CYGNE

La fin de la partie est déclenchée lorsque la dernière gemme  de la réserve de PV II est prise. Le joueur qui l'a prise obtient 2 gemmes  supplémentaires de la réserve générale comme récompense pour avoir mis fin à la partie. Puis, chaque joueur à l'exception du joueur ayant déclenché la fin de la partie effectue un dernier tour, nommé chant du cygne. Durant le chant du cygne, les joueurs concernés doivent effectuer une phase Chant même si l'indicateur de leur cadran Tempo  n'a pas dépassé leur marqueur Chanson.

## Décompte final

Une fois que tous les tours Chant du cygne sont terminés, chaque joueur calcule son score final. Des points de victoire sont attribués aux joueurs des manières suivantes :

1. Chaque jeton Gemme vert  rapporte 1 point de victoire.
2. Chaque jeton Gemme bleu  révélé sur la piste Écusson d'un joueur, ainsi que sur les cartes de sa zone Chanson, de son deck, de sa défausse, de sa main ou de sa zone Fanfaronnade , rapporte 1 point de victoire.
3. Chaque carte Légende  avec le jeton Rune  d'un joueur rapporte le nombre de points de victoire indiqué à tous les joueurs qui remplissent ses conditions.

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le joueur à égalité avec le plus de pièces  et de jetons Pierre bardique   combinés est le vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

## CRÉDITS

**Conception du jeu :** Carl Van Ostrand  
**Développement et conception supplémentaire :** Drake Villareal  
**Conception et développement du mode solo :** Drake Villareal  
**Illustrations :** The Mico  
**Illustrations supplémentaires :** Marija Savikj et Aleksandra Sofronieska  
**Graphismes :** Bojan Drango  
**Graphismes supplémentaires :** Naum Jamovski, Marija Savikj, Aleksandra Sofronieska

**Rédaction des règles :** Jonathan Cox  
**Relecture :** Drake Villareal et Toni Toshevski  
**Mise en page des règles :** Aleksandra Sofronieska  
**Traduction française :** Ambre Poilvé  
**Relecture française :** Antoine Prono  
**Production :** Maja Denkov, Ivana et Vojkan Krstevski, Toni Toshevski  
**Publication :** Final Frontier Games  
**Création de l'univers :** Drake Villareal et Final Frontier Games  
**Un grand merci à :** Larry Bogucki, Jeremiah Cole-Kelly, Doug Hettrick, Oliver et Angie Van Ostrand, Skyler Villareal

## Mots-clés



**Écusson :** fait référence à l'un des écussons qui commencent la partie sur la piste Écusson de chaque barde.



**Carte avancée :** indique que la carte n'appartient pas à un deck de départ d'un barde spécifique.



**Carte de base Duelliste au banjo :** indique que la carte appartient au deck de départ de la Duelliste au banjo.



**Carte de base Corniste :** indique que la carte appartient au deck de départ du Corniste.



**Carte de base Bopper au bongo :** indique que la carte appartient au deck de départ du Bopper au bongo.



**Carte de base Harpiste elfe :** indique que la carte appartient au deck de départ de la Harpiste elfe.



**Carte Compétence :** désigne une carte comme une carte Compétence ; vous en piochez 2 à chacune de vos phases Pause.



**Carte Impro :** désigne une carte comme une carte Impro ; lorsque vous en piochez une, jouez-la immédiatement dans votre zone Chanson.



**Carte Petite créature :** désigne une carte comme une carte Petite créature ; lorsque vous en piochez-une, jouez-la immédiatement dans votre zone Fanfaronnade pour obtenir des avantages.



**Carte Créature boss :** désigne une carte comme une carte Créature boss ; lorsque vous en piochez-une, jouez-la immédiatement dans votre zone Fanfaronnade pour obtenir des avantages.



**Carte Fan :** désigne une carte comme une carte Fan ; lorsque vous en piochez une, défaussez-la immédiatement pour obtenir des avantages.



**Carte Instrument :** désigne une carte comme une carte Instrument ; cette carte reste dans votre zone Chanson tout au long de la partie.



**Paroles** : principalement utilisées pour raconter des légendes ou sur les lieux Représentation ; ne peuvent être conservées d'une phase Chant à une autre.



**Mélodie** : principalement utilisée pour apaiser des créatures ou prendre des écussons d'autres bardes ; ne peut être conservée d'une phase Chant à une autre.



**Volume** : principalement utilisé pour débloquent des effets supplémentaires sur les cartes Compétence et pour activer certains lieux.



**Pièce** : principalement utilisée pour acheter de nouvelles cartes Compétence et Impro.



**Déplacement** : utilisé pour déplacer votre barde et/ou votre bateau ; si vous en obtenez en dehors de la phase Composition, vous devez les utiliser pour déplacer votre bateau.



**Tempo** : tourne votre cadran Tempo de 1 quart dans le sens horaire ; vous ne pouvez pas l'ignorer si vous en obtenez durant la phase Composition.



**Conversion** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite.



**Conversion infinie** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite ; vous pouvez effectuer cette conversion autant de fois que vous pouvez vous le permettre.



**Conversion x2** : dépensez les ressources à gauche de la flèche pour obtenir les avantages indiqués à sa droite ; vous pouvez effectuer cette conversion deux fois maximum.



**Gain** : gagnez la quantité indiquée de ressource associée.



**Coût** : dépensez la quantité indiquée de ressource associée.



**Mélanger** : mélangez votre défausse avec votre deck pour former un nouveau deck.



**Placer un écusson** : placez l'écusson le plus à gauche sur votre piste Écusson ici.



**Prendre un écusson** : prenez tous les écussons qui se trouvent ici ; si vous prenez un écusson de votre couleur, retirez-le de la partie.



**Fanfaronner** : mettez toutes les cartes Créature de votre zone Fanfaronnade dans votre défausse.



**Jeton Rune** : se réfère à l'un des jetons Rune qui commencent la partie autour du cadran Tempo d'un barde.



**Placer un jeton Rune** : prenez 1 jeton Rune de votre choix autour de votre cadran Tempo et placez-le ici.



**Révéler un bonus Rune** : gagnez ce bonus s'il est révélé durant votre phase Composition et si l'indicateur de votre cadran Tempo pointe vers cette rune après avoir été tourné.



**Gemme verte** : vaut 1 point de victoire ; est prise de la réserve de PV de plus faible valeur qui en contient toujours ; réserve I > réserve II > réserve générale.



**Gemme bleue** : vaut 1 point de victoire ; accordée par toutes les cartes ajoutées à votre deck, par votre piste Écusson et par les cartes Légende.



**Pierre acoustique** : peut être dépensée en tant que paroles ou mélodies durant une phase Chant.



**Pierre de portée** : vous permet d'interagir avec des cartes Créature et/ou de défier des bardes non adjacents ; 1 pierre de portée = à 1 région de distance ; 2 pierres de portée = n'importe où.



**Symbole Boutique** : indique que vous pouvez acheter une carte de ce lieu en dépensant autant de pièces qu'indiqué par la position actuelle du jeton Marché.



**Motif** : vous permet de prendre un bonus d'une tuile Motif, puis de retourner cette tuile ou de gagner tous les PV révélés des tuiles Motif, puis de retourner ces dernières sur leur face Bonus.



**Contretemps** : tourne votre cadran Tempo de 1 quart dans le sens antihoraire.



**Retirer** : retirez la ressource associée de votre cadran Tempo ou de votre piste Écusson.



**Options** : gagnez l'une des deux options proposées.



**Valeur d'apaisement** : coût en mélodies pour apaiser une carte Créature.



**Remise d'apaisement** : réduit la valeur d'apaisement de la créature de 1 mélodie pour chaque écusson se trouvant dessus.



**Défense Mélodie** : le coût en mélodies pour prendre un écusson d'un autre barde est égal au nombre d'écussons révélés sur sa piste Écusson.



**Carte Légende** : indique que vous pouvez raconter une légende en dépensant la quantité indiquée de paroles et en plaçant une rune.



**Remise Légende** : réduit le coût en paroles pour raconter une légende de la quantité indiquée ; réinitialisez votre bateau en le remettant sur le premier emplacement de la rivière des légendes après avoir utilisé une remise.



**Activer une impro** : vous permet d'activer de nouveau une carte Impro de votre zone Chanson ou d'activer la première carte Impro d'une boutique (si le symbole est suivi de la mention « D'une boutique »).



**Jeton Marché** : indique le coût actuel en pièces pour acheter une carte sur l'un des quatre lieux Boutique. Si une carte Compétence est achetée, avancez le jeton Marché d'un emplacement vers la droite.